

Игра Пола Питерсона

ЗАМЕС



**HOBBY
WORLD**

Играть интересно

Невыразимо потрясающее беспредельное рубилово!

AEG

Замес

Потасовка для 2–4 игроков

Цель игры

Тебе нужен мир, желательно весь! Да что там «желательно» — на меньшее ты не согласен! Отправляй своих верных приспешников на захват вражеских баз. Первый, кто наберёт 15 победных очков, станет победителем!

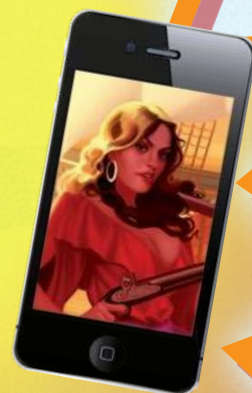
Состав игры

В этой коробке ты найдёшь:

- 160 карт фракций (8 фракций по 20 карт),
- 16 карт баз,
- 32 карты для подсчёта очков,
- правила игры.

Замесимся на айпадах!

Узнай об электронной версии «Замеса» для iPad, iPhone и iPod Touch на сайте www.alderac.com/smashup.



Содержание

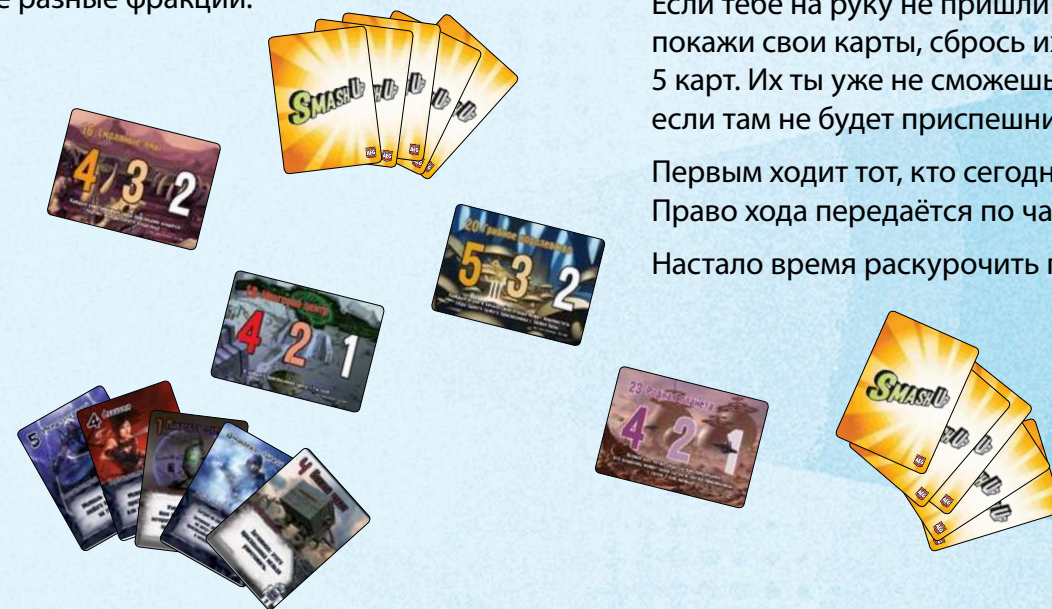
Цель игры	2
Состав игры	2
Замесимся на айпадах!	2
Подготовка к игре	3
Вот как это делается	4
Знай свои карты	5
Карта приспешника	5
Карта действия	5
Большой куш	6
Все на базу!	7
Ключевые слова	8
Всё остальное	9
Фракции	10
Титры	11
Самое главное	12

Подготовка к игре

Каждый игрок замешивает 2 разные фракции по 20 карт в одну колоду из 40 карт и перетасовывает её.



Если у тебя две коробки «Замеса», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть волшебников с волшебниками). Но у каждого игрока в колоде должны быть две разные фракции.



Договоримся как взрослые

Если хочешь соблюсти формальности, в начале игры выложи на стол все фракции. Случайным образом определи первого игрока. Начиная с него, игроки по часовой стрелке берут по одной фракции. Затем игроки выбирают себе вторые фракции в обратном порядке: начиная с последнего игрока и заканчивая первым.

Перетасуй все карты баз и вытяни из этой колоды по одной карте на игрока, плюс ещё одну (например, четыре в игре на троих). Выложи эти карты в открытую посередине стола.

Карты победных очков отложи в сторону — они пригодятся после захвата первой базы.

Каждый игрок берёт 5 карт из своей колоды. Если тебе на руку не пришли приспешники, покажи свои карты, сбрось их и возьми другие 5 карт. Их ты уже не сможешь обменять, даже если там не будет приспешников.

Первым ходит тот, кто сегодня раньше встал. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Настало время раскурочить пару-тройку баз!

Вот как это делается

1. Заводи!

Есть свойства, которые срабатывают в начале твоего хода. Ну вот, сейчас начало твоего хода.

2. Играй карты

В свой ход можешь сыграть одно действие, одного приспешника или и то, и другое сразу — причём совершенно бесплатно! Можешь играть карты в любом порядке — а можешь и вовсе их не играть.

Как сыграть приспешника

Выбери базу и выложи карту приспешника рядом с ней лицом к себе. Сделай, что сказано на этой карте (про спецсвойства читай на стр. 8).

Как сыграть действие

Покажи всем карту действия и сделай, что на ней написано. Бабах! Затем сбрось эту карту, если у неё не затяжное свойство.

3. Проверь базы

Когда закончишь играть карты, посмотри, нет ли на столе баз, которые можно захватить (как это делается, написано на стр. 6). Если такие есть, переходи к их захвату.

После захвата баз проверь, не набрал ли кто-нибудь из игроков 15 или больше победных очков. Если набрал, переходи к разделу «Игра окончена» на стр. 7.

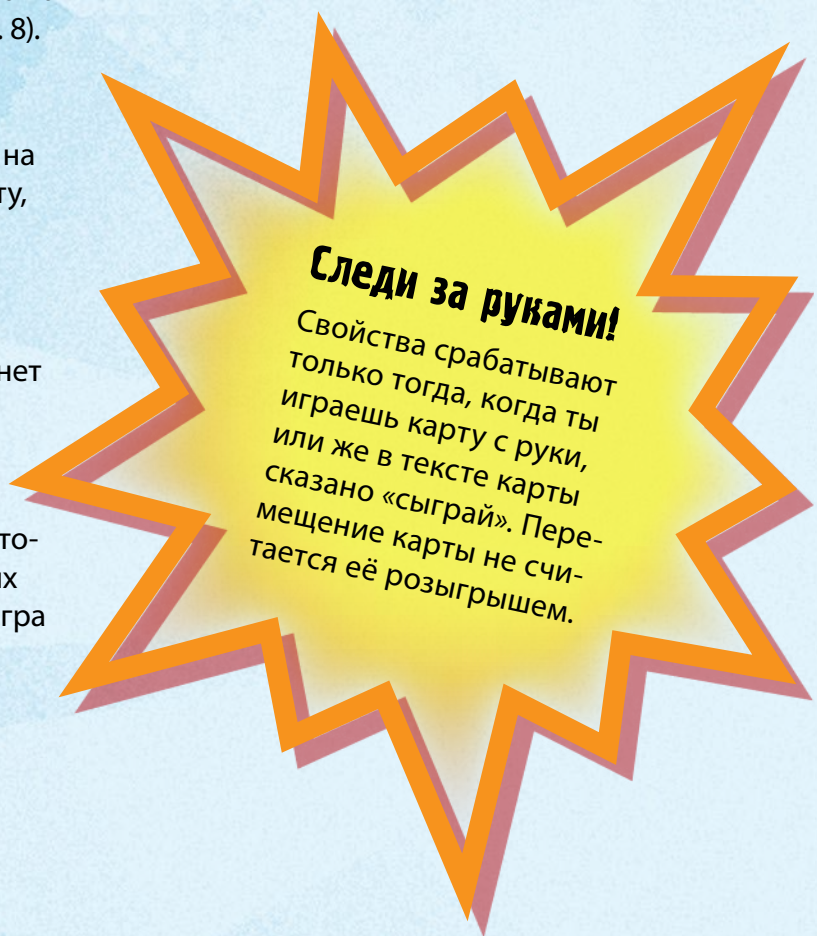
4. Возьми две карты

Просто сделай это — возьми на руку 2 карты из своей колоды. После этого у тебя на руке должно быть не больше 10 карт. Если их больше 10, сбрось лишние на свой вкус.

Если тебе надо раскрыть или взять карту, а твоя колода пуста, перетасуй свою стопку сброса и положи на стол лицом вниз. Теперь это твоя колода — бери карты из неё.

5. Закругляйся

Всё, что должно произойти в конце хода, происходит сейчас. Потом передай ход соседу слева.



Знай свои карты

Карта приспешника



Карта действия



Большой куш

База готова к захвату, когда общая сила всех находящихся на ней приспешников равна её обороне (см. стр. 7) или больше этого значения. Если к захвату готово сразу несколько баз, порядок их захвата определяет тот игрок, чей сейчас ход.

Когда база для захвата выбрана, каждый игрок может применить все доступные ему спецсвойства, срабатывающие перед захватом базы. Если из-за этого общая сила становится меньше обороны базы, захват всё равно происходит.

Например, при захвате «Оазиса в джунглях» игрок-пират понимает, что займёт второе место и не получит очков. Он играет карту «На всех парусах» (у неё есть спецсвойство) и перемещает всех своих приспешников на другую базу. Общая сила приспешников падает меньше 12, но захват продолжается своим чередом.

Я первый!

Если несколько игроков хотят применить спецсвойства, они делают это по часовой стрелке, начиная с того, чей сейчас ход. Это продолжается, пока все игроки подряд не спасуют. Если ты спасовал, а затем соперник применил спецсвойство, после этого ты тоже можешь применить спецсвойство. Если спецсвойство позволяет тебе сыграть экстра-карты, ты должен сыграть их немедленно или отказаться от их розыгрыша.

Раздача очков

Игроки сравнивают силы своих карт на той базе, которую захватывают. Игрок с наибольшей силой занимает **первое место** и получает столько очков, сколько указано слева на карте базы. **Второе место** получает очки по среднему

значению, а **третье место** — по правому. Если у тебя на базе нет приспешников, ты не получишь очков за эту базу.

Все, кто получил очки, берут себе карты победных очков на положенную сумму. Держи свои карты очков в открытую перед собой, чтобы все видели, насколько ты близок к победе!

Разойтись по углам!

После раздачи очков игроки могут применить спецсвойства, которые срабатывают после захвата базы. Затем карты, оставшиеся на захваченной базе, уходят в стопку сброса своих владельцев. Эти карты не считаются уничтоженными, и свойства, срабатывающие при их уничтожении, применить нельзя (хотя есть свойства, срабатывающие при сбросе карт).

Захваченная база уходит в стопку сброса баз, а ей на замену открывается новая из колоды (если там ещё остались базы).

Если на столе остались другие готовые к захвату базы, игроки разбираются с ними таким же образом.

Все на базу!



Споры при раздаче

Если у нескольких игроков равные силы на базе, каждый из них получает очки за наивысшую позицию, на которую они претендуют. Например, если на базе три игрока с силами 10, 10 и 5, то каждая «десятка» получит очки за первое место, а «пятерка» — за третье (очки за второе место не начисляются). Если два игрока оспаривают второе место, третье место не достаётся никому. Да, это жесть.

Если игроки оспаривают право применить свойство базы (например, «Школы ниндзя»), этим свойством может воспользоваться каждый из претендентов — по очереди, начиная с того, чей сейчас ход (см. раздел «Я первый!» на предыдущей странице).

Игра окончена

Если к концу любого хода кто-нибудь из участников набрал 15 очков, тот игрок, у которого больше всего очков, побеждает в игре. Если таких несколько, продолжайте играть, пока не определится победитель. Ничьих здесь не бывает!

Ключевые слова

(А также условные знаки и адреса конспиративных квартир).

Вернуть: это свойство позволяет отправить карту туда, откуда она пришла (обычно на руку владельцу). Возвращая с базы карту, сбрось все карты, которые были на неё сыграны.



Влиять: повлиять на карту — это переместить её, вернуть, уничтожить или сыграть на неё действие.

Затыжное: обычно свойство срабатывает и сразу перестаёт действовать (максимум — длится до конца хода). Затыжное свойство действует всё время, пока карта с ним остаётся в игре.



Переместить: это свойство позволяет тебе переместить карту (например, с одной базы на другую). При этом не считается, что ты сыграл карту. Свойства приспешников не срабатывают при перемещении.

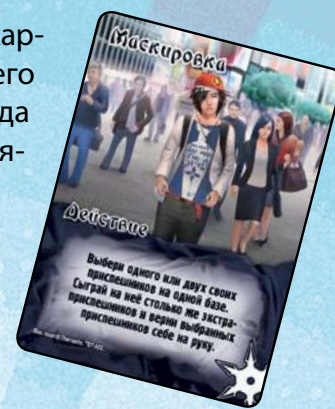


Сбросить: когда карта сбрасывается, она уходит в стопку сброса своего владельца (того игрока, в чьей колоде она начала игру). Не имеет значения, кто сыграл эту карту или распорядился ей.

Спецсвойство: обычно свойство карты срабатывает в тот момент, когда ты её играешь. Спецсвойства — исключение из этого правила, они применяются в другое время. В описании спецсвойства сказано, когда и как оно действует (некоторые спецсвойства можно применить даже с руки). Если спецсвойство позволяет тебе сыграть карту в свой ход, эта карта не идёт в счёт тех двух карт, которые ты можешь сыграть бесплатно.



Сыграть: ты играешь карты на втором шаге своего хода, а также тогда, когда свойство карты позволяет или требует это сделать. Когда ты играешь карту, срабатывает её свойство. Если ты перемещаешь, забираешь, берёшь, кладёшь, раскрываешь, возвращаешь карту, всё это не считается розыгрышем, и свойство карты не срабатывает.



Уничтожить: если свойство требует уничтожить какую-либо карту, убери её в стопку сброса её владельца.

Экстра-карты: как правило, в свой ход ты можешь сыграть одного приспешника и одно действие. Если свойство позволяет тебе сыграть экстра-приспешника или экстра-действие, ты можешь сыграть ещё одну карту данного типа в этот ход. Если ты получил экстра-карту благодаря спецсвойству, сыграй её немедленно. В противном случае можешь сыграть экстра-карту позже в тот же ход.



Всё остальное

Частенько текст карты противоречит правилам. В такой разборке карта всегда побеждает. У неё чёрный пояс по борьбе без правил.

Если карты противоречат друг другу, та, которая запрещает что-то сделать, бьёт ту, которая разрешает это сделать.

Если в одно и то же время срабатывает несколько свойств, тот игрок, чей сейчас ход, решает, в каком порядке они будут действовать.

Ты вправе сыграть карту, даже если не можешь применить её свойство. Например, ты можешь сыграть действие, которое уничтожает приспешника, даже если в игре нет приспешников. Так ты можешь избавляться от ненужных карт.

Ты должен воспользоваться свойством карты, даже если тебе это невыгодно. Однако если карта говорит, что ты можешь что-то сделать, ты вправе не делать этого.

Если в тексте свойства сказано «сколько угодно», ты можешь выбрать ноль. Ты можешь сыграть карту, действующую на «все» цели, даже если ни одной подходящей цели нет.

Получив возможность сыграть экстра-карты при захвате базы, ты должен сделать это немедленно — или не играть их вовсе.

Сброшенная карта уходит в стопку сброса того игрока, в чьей колоде она начала игру (не имеет значения, кто сыграл эту карту или распорядился ей).

Любой игрок может в любой момент игры посмотреть, какие карты лежат в любой стопке сброса. Не стоит забывать об этом правиле — особенно если ты играешь против зомби.

Фракции

В базовой коробке «Замеса» 8 фракций, из которых можно собрать 28 разных колод. Это число будет расти: в грядущих дополнениях появятся новые фракции. Экспериментируй с фракциями и найди свою фирменную смесь!

Волшебники

Крэк-пэкс-фэкс! Нет ничего, с чем не могла бы справиться магия. Обилие действий позволяет волшебникам доставать удивительные, завораживающие, шокирующие вещи из шляп, рукавов, широких штанин и порталов в иные миры, открывшихся на твоей кухне.



Динозавры

Вот в чём динозавры знают толк... Да, верно: с их крошечными мозгами толку они не знают ни в чём. Зато они здоровенные. И, чёрт возьми, кто-то навесил на них лазеры!



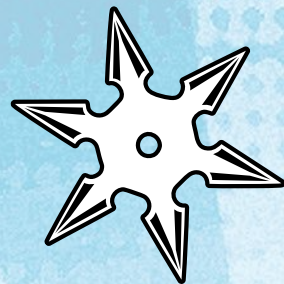
Зомби

«Второй, Второй, они идут за тобой». Если мертвец наострился ходить, его не угомонить. Зомби просто идут и идут: когда поодиночке, когда толпами. Не грусти, отправляя зомби в сброс: вы скоро встретитесь вновь.



Ниндзя

Видишь ниндзя? Считай, что ты труп! (Если ты труп и всё равно их видишь — значит, ты зомби). Не хочу выдавать лишних секретов, но ниндзя действуют скрытно, быстро и в последний момент. Берегись.



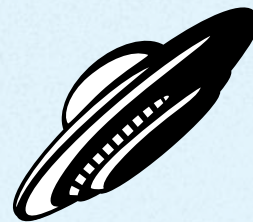
Пираты

Знаешь, что может быть лучше, чем бороздить просторы океанов? Бороздить любые просторы без ограничений. В каждом порту пираты дерут глотки и режут головы. Не нравится? На рею!



Пришельцы

Пришельцы обожают лезть в дела людей, а ещё больше — в дела других игроков. Их стиль — телепортировать чужих приспешников и заменять базы. Приготовься к глубокому зондированию!



Проказники

Они воруют вещи, ломают вещи, двигают вещи, прячут твои ключи по утрам, коллекционируют нижнее бельё... Ты привык считать эту мелюзгу досадным недоразумением — но теперь это просто катастрофа!



Титры

Автор игры: Пол Питерсон

Дополнительная разработка: Эдвард Болм, Мюррей Чу, Тодд Роулэнд, Марк Вутон

Развитие: Тодд Роулэнд, Марк Вутон

Арт-директор: Тодд Роулэнд

Иллюстрация на коробке: Conceptopolis

Дизайнер: Калисса Фитцджеральд

Тексты: Джефф Куик

Редактор: Эдвард Болм

Корректоры: Мюррей Чу, Джон-Пол Чейн, Джереми Холкомб, Брайан Риз

Вёрстка: Калисса Фитцджеральд, Тодд Роулэнд

Производство: Дэйв Лепор

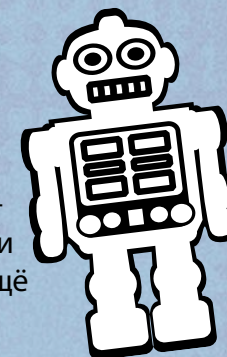
Бренд-менеджер: Тодд Роулэнд

Художники: Бруно Баликса, Крут, Салим Маккаллин, Дэйв Олсоп, Пьер Равано, Исуарди Терианто, Франсиско Рико Торрес, Кармен Чианелли, Conceptopolis

Игру тестировали: Айзек Барри, Пол Батлер, Дженет Бозарт, Саманта Брауни, Эмберли Брауни, Мэтью Брубейкер, Элай Влайсавич, Джим Гетц, Кен Гразьер, Эрик Гудхарт, Колин Дебернардо, Арнольд Дейли, Алисса Йигер, Мередит Куик, Шон Келли, Венди Келли, Крис Кинер, Уильям Колли, Джеф Комбос, Адам Конус, Грег Кривуша, Джейсон Кроньяль, Крис Крюгер, Майк Кук, Гэри Кэмпбел, Ханна Лодж, Эрик Мели, Брейден Мультон, Шон Ормс, Джошуа Павлиско, Ноэль Патерсон, Кайл Пиньон, Шон Райли-Рау, Тиффани Рау, Рубен Риордан, Аарон Ричардсон,

Роботы

Люди сделали первых роботов, а потом роботы сами взялись за дело — и оказались куда лучше людей. Полчища микроботов готовы завалить любого врага — а если кому-то покажется мало, то есть ещё и гигантские боевые роботы.



Джейми Росс, Дэвид Сансфакон, Крис Уилсон, Мэтью Уссари, Брэд Уэллс, Леон Филлипс, Марк Фортин, Брайан Хатчесон, Нейт Хедрик, Крис Хьюн, Ли Шелтон, Майкл Шимек, Бен Эбелл-Соломон, Йон Энгус, Кен Эндрюс

Пополнения в семействах: Ева Фэй Питерсон, Эбигейл Кейтлин Роулэнд

Особые благодарности: Пол хочет поблагодарить свою жену Кендру за поддержку. AEG благодарит всех за помощь, великую или малую, в создании игры. А Тодд благодарит своих пацанов, Джексона и Тайлера — это они сказали, что динозаврам нужны лазеры.

Copyright © 2012 Alderac Entertainment Group, Inc. Smash Up, Shufflebuilding, Alderac Entertainment Group, and all related marks and images are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Продюсеры: Михаил Акулов, Иван Попов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Петр Тюленев, Александр Киселев
Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Александр Булгаков.

Вёрстка: Дарья Смирнова

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры». Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Правообладатель на территории РФ и стран СНГ © 2013 ООО «Мир Хобби».

Больше жару!

Не можете договориться, кто будет играть пиратами? Выход есть! Вторая коробка «Замеса» позволит двум соперникам выступить за одну и ту же фракцию. Главное — не класть в одну колоду две одинаковые фракции. А набора баз будет достаточно одного.

Самое главное

Подготовка

Каждый игрок выбирает 2 фракции и замешивает их в одну 40-карточную колоду. Возьми на руку 5 карт. Выложи на стол по одной базе на игрока, плюс ещё одну (например, 5 баз в игре на четверых).

В свой ход

Можешь сыграть одного приспешника и/или одно действие в любом порядке. А можешь и не играть, если не хочешь.

Сыграв карту, сделай то, что в ней сказано.

Проверь, нельзя ли захватить базы. Если можно, проведи захват и раздачу очков.

Возьми 2 карты. Если на руке больше 10 карт, сбрось лишние.

Захват базы

Если после того, как ты закончил играть карты, общая сила всех приспешников на базе равна её обороне (или больше), эта база готова к захвату. Тот из игроков, чья сила на этой базе максимальна, получает очки за первое место, следующий — за второе, и следующий — за третье. При равенстве сил каждый спорщик получает очки за высшее место, на которое претендует.

Примени свойство базы, сбрось с неё всех приспешников и открой новую базу.

Победа

Если к концу любого хода игрок набрал 15 или больше очков, он побеждает. Если несколько игроков набрали 15 или больше очков, побеждает лидер по очкам. Если лидера нет, играйте, пока он не появится.

Прочие правила

Если карта противоречит правилам, слушайся карту.

Если карты противоречат друг другу, та, которая запрещает что-то сделать, бьёт ту, которая разрешает это сделать.

Если в одно и то же время срабатывает несколько свойств, тот игрок, чей сейчас ход, решает, в каком порядке они будут действовать.

Ты вправе сыграть карту, даже если не можешь применить её свойство.

Ты должен воспользоваться свойством карты, даже если тебе это невыгодно. Если карта говорит, что ты можешь что-то сделать, ты вправе не делать этого.

Если в тексте свойства сказано «сколько угодно», ты можешь выбрать ноль. Ты можешь сыграть карту, действующую на «все» цели, даже если ни одной подходящей цели нет.

Любой игрок может в любой момент игры посмотреть карты в любой стопке сброса.